

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada pelaksanaan kerja magang ini, kedudukan yang dipercayakan untuk penulis adalah sebagai *intern* dari divisi *Creative & Campaign Planner* Codify yang dimana memiliki tugas untuk mencari ide dan membuat konsep untuk sebuah *event* yang akan diikuti oleh perusahaan ataupun yang perusahaan buat sendiri, selain itu mencari ide dan membuat konsep untuk *launching* permainan baru pada aplikasi LINIPOIN. Pada pelaksanaan ini, penulis berkoordinasi dengan divisi *design* untuk merealisasikan ide dan konsep yang sudah didapat. Koordinasi dilakukan dengan diadakannya meeting dengan tim *design* dan mendiskusikannya bersama. Penulis juga berkoordinasi dengan divisi IT untuk membuat *barcode* dan program yang diperlukan untuk pelaksanaan *event* serta melakukan koordinasi dengan tim *marcomm* untuk berdiskusi mengenai konsep yang akan digunakan dan dilaksanakan nantinya saat *event* berlangsung. Koordinasi bersama divisi IT dilaksanakan dengan membuat meeting bersama untuk melakukan diskusi dan melakukan hasil rancangan pada objek (*screen* LINIPOIN). Koordinasi dilakukan bersama penanggung jawab pada setiap tim yang selanjutnya penanggung jawab akan memberikan diskusi pada tim masing-masing untuk melakukan apa yang perlu dilaksanakan.

Praktik kerja magang dilaksanakan selama 60 hari kerja di PT Kreasi Kode Digital terhitung dari tanggal 4 Februari 2020 sampai 29 April 2020. Selama kegiatan pelaksanaan magang, jam kerja berlangsung sama seperti karyawan

lainnya yaitu selama kurang lebih 9 jam terhitung dari jam masuk kerja mulai pukul 09.00 sampai 18.00 selama lima hari kerja, yaitu Senin sampai Jumat.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Banyak kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan magang berlangsung dan dari kegiatan-kegiatan tersebut banyak hal baru yang saya dapat baik secara akademik dan non-akademik, antara lain :

1. Dipercayakan untuk menjadi *PIC* pada *event* Earth Festival 2020 yang sebelumnya sudah pernah diselenggarakan di Central Park dan kali ini akan dilaksanakan di @Mall Alam Sutera pada 17 April 2020 sampai dengan 19 April 2020.

Gambar 3.1 Proposal Pelaksanaan *Event* Earth Festival 2020



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 3.2 Pelaksanaan *Event* Earth Festival pada setiap tahunnya



Sumber : File Perusahaan

2. Melaksanakan *meeting* dan *briefing* dengan tim *marcomm*, tim *design*, tim IT dan tim *marcomm* MacroAd.
3. Membuat pembuatan proposal *sponsorship* untuk *client*.
4. Membuat *daily push notification* untuk LINIPOIN
5. Membuat *push notification* LINIPOIN x Khong Guan

Menurut Kilkenny (2011, h. 33-34) *event* ini termasuk dalam kategori *special and social events* karena berkaitan dengan program untuk komunitas peduli alam, bazaar, dan festival. Sedangkan, menurut Ruslan (2012, h. 234), *event* ini termasuk dalam jenis *calendar of events* yaitu acara rutin (*regular events*) yang dilaksanakan

pada hari, bulan, tahun tertentu secara periodik dan berulang-ulang (rutin) diselenggarakan sepanjang tahun kalender. Fungsi PR jika dikaitkan dengan *event* tersebut menurut Ruslan (2012, h. 234) adalah berikut :

1. Untuk memberikan informasi secara langsung dan mendapatkan hubungan timbal balik yang positif dengan publiknya melalui program kerja atau acara ajang khusus yang sengaja dirancang dan dikaitkan dengan peristiwa khusus dalam kegiatan dan program kerja kehumasan tertentu.
2. Sebagai media komunikasi dan sekaligus untuk mendapatkan publikasi dan pada akhirnya media massa atau publik sebagai target sarannya akan memperoleh pengenalan, pengetahuan, pengertian yang mendalam dan diharapkan dari acara khusus tersebut dapat menciptakan citra positif terhadap perusahaan yang diwakilinya.

Namun dikarenakan terjadinya pandemi COVID-19, maka *event* Earth Festival 2020 harus ditunda sampai bulan Desember. Diberikannya kesempatan menjadi PIC pada *event* Earth Festival, penulis mencari ide dan membuat konsep untuk penggunaan *booth* serta rancangan kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan saat *event* berlangsung nantinya, selain itu penulis juga membuat *budgeting* untuk keperluan apa saja yang diperlukan untuk pelaksanaan *event* tersebut. Selama perancangan ide dan konsep, penulis juga berkoordinasi dengan divisi IT untuk mendiskusikan pembuatan dan persiapan program yang digunakan pada saat *event* berupa *barcode* yang berisikan hadiah dari setiap kegiatan yang sudah dirangkai, selain itu penulis juga mendiskusikan proposal perancangan *event* dengan tim *marcomm* dan membuat *back up plan* untuk menghindari kegiatan pelaksanaan yang tidak diinginkan.

Berada di divisi Creative & Campaign Planner juga penulis diberi kepercayaan oleh Marsha Indira selaku *Head of Marcomm* Codify untuk membuat *daily push notification* dan *push notification* khusus untuk kerjasama LINIPOIN x Khong Guan pada *launching* permainan BISCUIT HOOPER. Penulis pun melakukan *brief* dengan tim *design* untuk perancangan konsep permainan dari LINIPOIN, yaitu LINISTACKO. Dari semua kegiatan tersebut, penulis juga membantu dalam pembuatan beberapa proposal sponsor yang ditujukan kepada beberapa *brand*, seperti Fore, Kopi Kenangan, Lumiere, Fanta, Jakarta Fair, Hadi Kitchen, Lemonilo, Jakarta Aquarium, Nescafe, Softies dan Home Kredit dan yang dipegang oleh penulis adalah sponsor untuk *brand* Jakarta Aquarium.

Tabel 3.1 Timeline Praktek Kerja Magang

No.	Aktivitas	Waktu Pelaksanaan											
		Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Planning LINIPOIN di Event Earth Festival 2020												
2	Briefing dan meeting												
3	Membuat proposal												
4	Membuat <i>daily push notification</i>												
5	Membuat <i>push notification</i> khusus LINIPOIN x Khong Guan												

Sumber : Data Olah Penulis

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan praktek kerja magang yang menempati divisi Creative & Campaign Planner pekerjaan yang dilakukan beragam. Selama kurang lebih tiga bulan melakukan praktek kerja magang di Codify, penulis

melakukan aktivitas seperti *briefing* dan *meeting* dengan tim *marcomm*, tim IT dalam perancangan pelaksanaan LINIPOIN di *event* Earth Festival, melakukan *brief* dengan tim *design* dalam perancangan konsep permainan baru LINIPOIN yaitu LINISTACKO. Membuat *push notification* dan membantu pembuatan proposal untuk sponsor. Namun pada tanggal 23 April 2020 kantor melakukan *work from home* karena adanya himbauan dari pemerintah atas pandemic COVID-19, sehingga pelaksanaan *event* Eath Festival yang rencananya akan diselenggarakan pada tanggal 17 April 2020 – 19 April 2020 harus ditunda sampai bulan Desember.

3.3.1 *Planning* LINIPOIN di *Event* Earth Festival 2020

Tahap ini melibatkan tahap 1 yaitu *Research* dan 2 *Design* sebelum sampai ke tahap 3 *Planning* pada 5 tahap *event management* menurut Wahyuni Pudjiastuti (2010, h. 45). Pertama, penulis dilibatkan untuk melakukan *research* untuk menentukan kebutuhan, keinginan, dan ekspektasi khalayak yaitu para remaja/ mahasiswa, keluarga dan komunitas lokal yang peduli akan lingkungan dengan harapan khalayak dapat menjadi peserta dalam *event*. Kedua, *design* yang melibatkan penulis untuk

menentukan warna, serta *design booth* dan baju PIC *booth* sebagai *tools* publikasi yang harus dipersiapkan secara komprehensif dan penuh pertimbangan. Dengan mempersiapkan design dengan menarik, berguna untuk menarik pengunjung pada saat *event* berlangsung. Ketiga, *planning* yang melibatkan banyak hal dengan menyesuaikan ketersediaan sumber daya yang ada. Dalam tahapan ini, penulis menentukan secara matang dan komprehensif kegiatan *game* yang akan dilaksanakan di *booth* LINIPOIN itu sendiri, hadiah *game* yang akan disiapkan, dan *barcode game*. Sehingga tahapan ini merupakan tahapan yang paling penting dan memakan waktu yang cukup panjang, demi kelancaran terselenggaranya *event*.

Sebagai Creative & Campaign Planner, memiliki *jobdesk* dimana menciptakan sebuah ide dan membuat sebuah konsep yang akan digunakan pada saat pelaksanaan berlangsung. Di sini LINIPOIN menjadi tenant utama pada *Event* Earth Festival 2020. Diselenggarakannya suatu *event* menjadi salah satu taktik *marketing communication* untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan internal dan eksternal *stakeholders* perusahaan (Smith, 2009, h. 196). Melalui *event*, perusahaan dapat melakukan komunikasi dua arah dengan publik dalam mengkomunikasikan perusahaannya. Sehingga perusahaan akan mendapatkan *awarness* publik dan publisitas. Pada tugas ini, penulis membuat proposal yang tujuan kepada bagian internal perusahaan yang berisikan tentang kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan LINIPOIN sebagai tenant utama pada pelaksanaan *Event* Earth Festival 2020 mendatang. Penulis juga berkoordinasi dengan tim *marcomm* di MacroAd untuk perihal hadiah yang akan dibagikan kepada pengunjung di *booth* LINIPOIN. Setelah

hadiah sampai pada Codify, penulis melakukan *listing* setiap hadiah, memastikan apakah jumlah yang diterima tidak kurang.

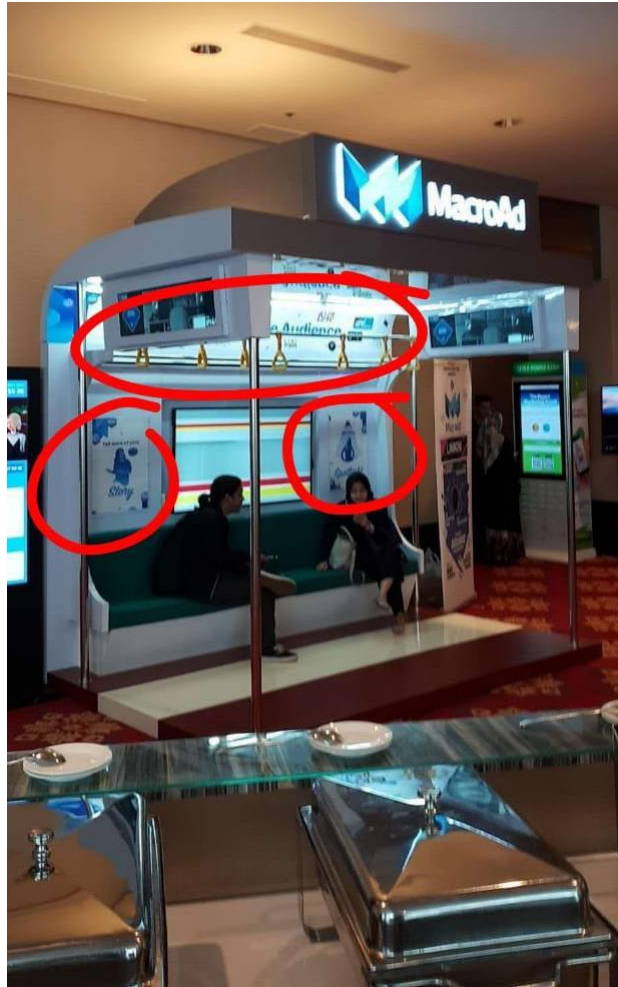
Gambar 3.3 *Listing* Hadiah untuk Pelaksanaan LINIPOIN pada
Event Earth Festival 2020



Sumber : Dokumentasi Pribadi

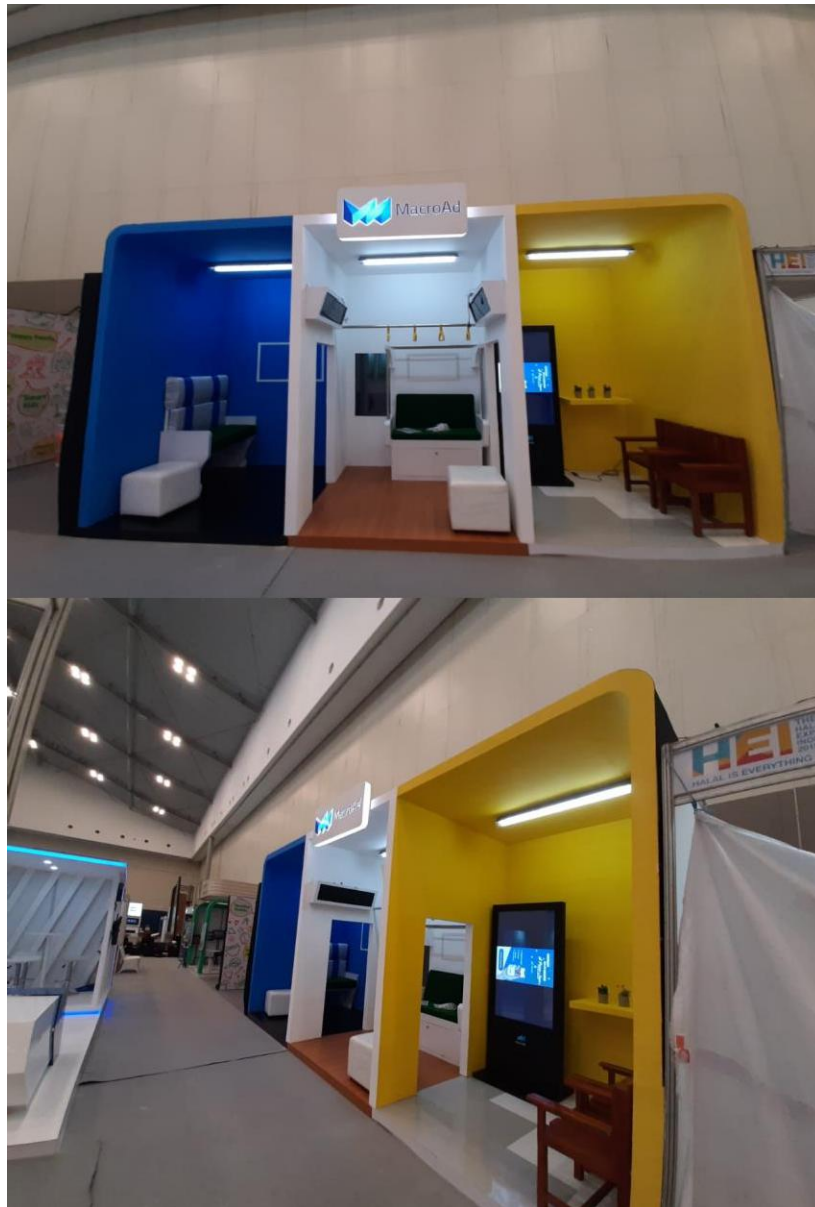
Koordinasi juga dilakukan bersama tim IT untuk membuat program berupa *barcode* dimana *barcode* tersebut dapat discan oleh pengunjung pada *booth* LINIPOIN untuk pengambilan hadiah. Terdapat permainan *offline* berupa *LINIPOIN Balloon Brush* dan *Lucky Spin* dalam pelaksanaan *event* tersebut, tujuan dari adanya permainan *offline* adalah untuk untuk membangun *customer loyalty* terhadap LINIPOIN sekaligus mendapatkan *revenue* atau pemasukan dengan cara yang menyenangkan. Koordinasi juga dilakukan Bersama tim *design* untuk membuat *design* baju yang akan diberikan dan digunakan oleh anggota LINIPOIN yang nantinya akan berada di *event*, untuk *degin booth* yang akan digunakan juga dilakukan koordinasi bersama dengan tim dari MacroAd.

Gambar 3.4 *Design Booth 1 LINIPOIN*



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 3.5 *Design Booth 2 LINIPOIN*



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Namun, seperti yang telah disinggung sebelumnya bahwa pada 23 April 2020 kantor melakukan *work from home* karena adanya himbauan dari pemerintah atas pandemi COVID-19, sehingga pelaksanaan *event* Eath Festival yang rencanya akan diselenggarakan pada 17 April 2020 – 19 April 2020 harus ditunda sampai bulan Desember. Hal ini menandakan

bahwa perubahan-perubahan eksternal di luar kemampuan perencanaan juga sering kali berujung pada perubahan perencanaan. Oleh sebab itu, tahap 5 yaitu evaluasi tidak dapat dijelaskan dalam laporan magang ini.

3.3.2 Briefing dan Meeting

Setelah melewati tahap 1 dan 3, penulis juga dilibatkan pada tahap 4 yaitu *coordinating*. Tahap ini diperlukan karena *event* memerlukan berbagai keahlian khusus agar menjadi acara yang menarik dan sukses yang kemudian diharapkan mampu mengangkat citra dan reputasi LINIPOIN. Sehingga dalam *pre-event*, *event* dan *post-event* Codify sebagai perusahaan wajib memilih secara matang pihak-pihak *eksternal* maupun internal. Pihak internal adalah tim markom, tim IT, dan tim *design* Codify. Sedangkan, pihak eksternal adalah vendor-vendor, seperti pada bagian catering, dekorasi dan vendor pembuatan baju LINIPOIN yang akan dipakai saat *event* berlangsung.

Dalam pelaksanaan kerja magang pada divisi Creative & Campaign Planner tidak terlepas dari adanya *briefing* dan *meeting* yang dilakukan bersama tim *marcomm* dengan atasan ataupun bersama tim IT dan tim *design*. Dengan dilaksanakannya *briefing* dan *meeting* berkala, dapat memantau setiap progress yang dijalani dan sedang terjadi, mencari solusi pada setiap konsep yang mungkin mendapatkan kendala dalam pelaksanaannya. Dengan melakukan *briefing* dan *meeting* secara berkala juga akan memberikan keefektifan dalam berkomunikasi, menghindari adanya *miss communication*.

3.3.3 Membuat Proposal

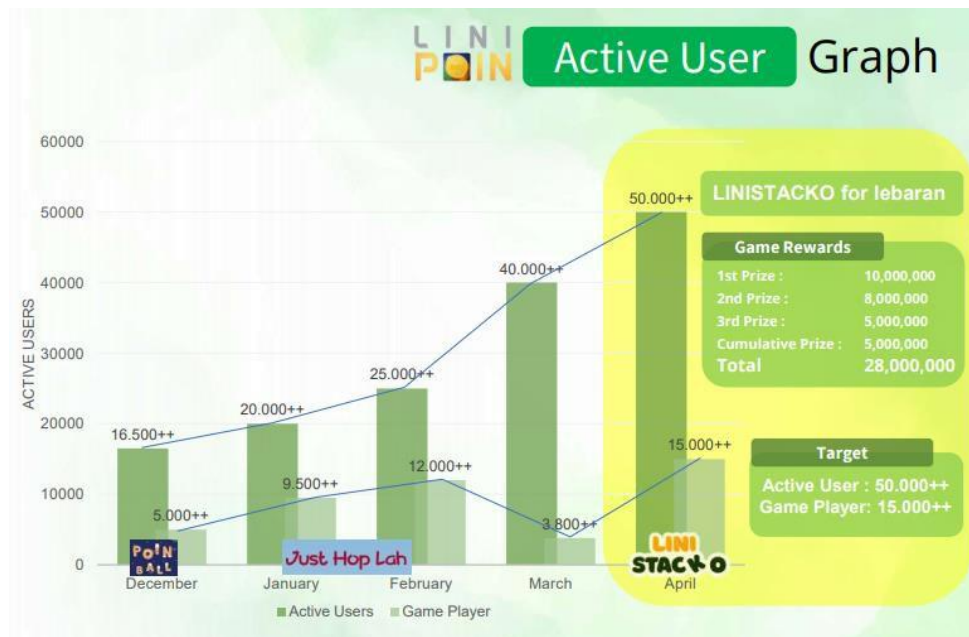
Selama melaksanakan praktek kerja magang, penulis juga membantu dalam kegiatan pembuatan proposal bersama dengan tim yang sebelumnya sudah dilakukan *brief* bersama dengan *client*. Dari 13 brand yang dituju, penulis diberikan kepercayaan untuk membuat proposal sponsor untuk Jakarta Aquarium. Dalam proposal, yang ditawarkan oleh perusahaan adalah *co-branding*, dimana Setelah mengetahui dengan jelas apa yang diinginkan oleh *client*, selanjutnya tim membuat proposal sponsor yang berisikan hasil riset dan *benefit* yang diperoleh apabila *client* menjadi sponsor LINIPOIN. Pembuatan proposal kurang lebih berjalan selama 1 bulan dengan adanya beberapa kali revisi sebelum akhirnya masuk ke tahap final. Setiap perjalanan dalam pembuatan proposal, akan di check oleh atasan dan akan diberikan catatan pada bagian mana yang harus dilakukan revisi ulang.

3.6 Hasil Akhir Proposal Sponsor untuk Jakart Aquarium



Sumber : File Pribadi

3.7 Data pengguna aktif LINIPOIN pada LINIGAMES



Sumber : Data Perusahaan

3.8 Proposal untuk Jakarta Aquarium



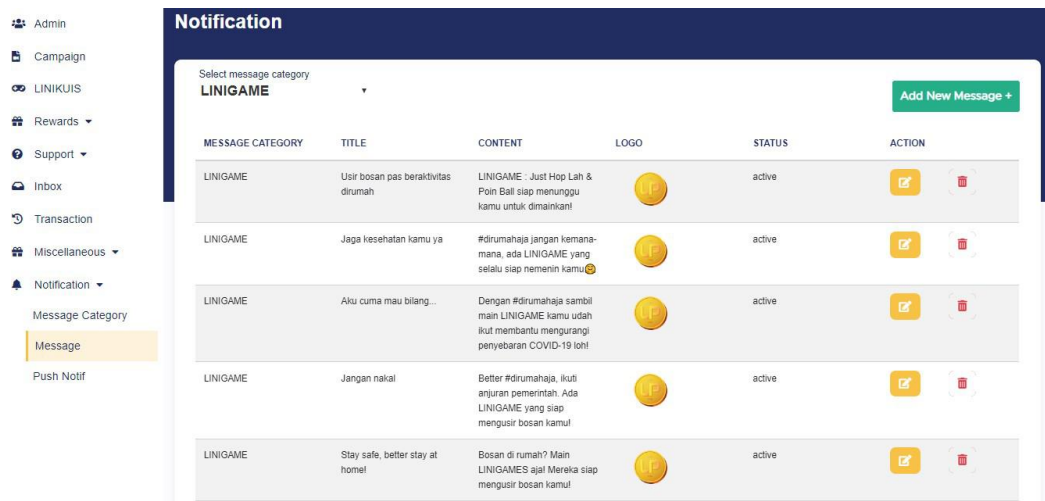
Sumber : File Pribadi

3.3.4 Membuat *Daily Push Notification*
















Aktivitas Creative & Campaign Planner dalam melakukan praktek kerja magang antara lain membuat *daily push notification*, dimana penulis membuat notifikasi pada bagian LINIGAMES dan LINIREWARDS setiap harinya. Sebelum notifikasi di *up*, akan dilakukan pengecekan dan persetujuan terlebih dahulu dari Head of *Marcomm*, bila sudah mendapat persetujuan, penulis akan melakukan *up* notifikasi kedalam LINIPOIN CMS (*Content Management System*) atau program yang nantinya notifikasi LINIGAMES dan LINIREWARDS akan masuk ke semua pengguna aplikasi LINIPOIN pada jam yang sudah diatur dalam CMS.

Daily push notification dibuat dengan seunik dan semenarik mungkin, hal ini dilakukan agar dapat menarik dan meningkatkan *awareness* serta *traffic* pengguna terhadap LINIPOIN. *Daily push notification* termaksud dalam promosi penjualan dimana terdapat konsep perencanaan komunikasi pemasaran yang mengakui nilai tambah peran dari berbagai disiplin komunikasi, dan hubungan masyarakat dan menggabungkan berbagai disiplin tersebut guna memberikan kejelasan, konsistensi serta dampak yang baik (Morissan, 2010 h. 8).

Gambar 3.9 *Daily Push Notification* pada CMS

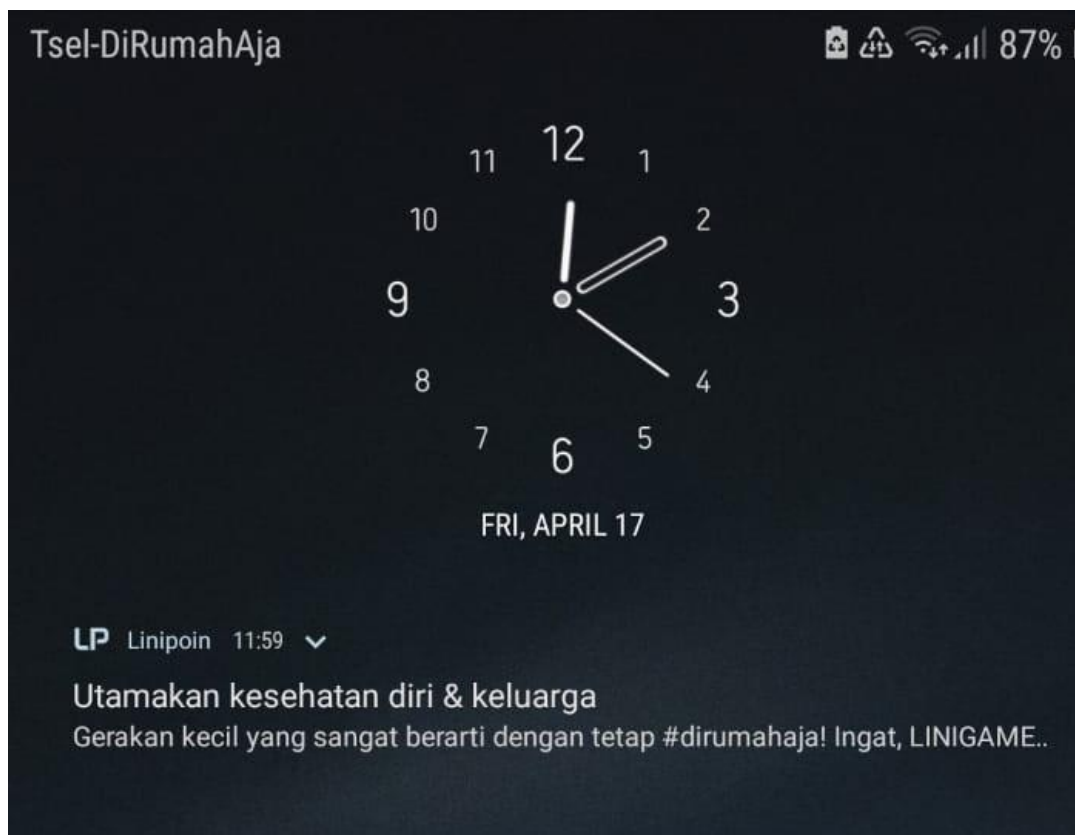


The screenshot shows a CMS interface for managing notifications. On the left is a sidebar with navigation items: Admin, Campaign, LINIKUIS, Rewards, Support, Inbox, Transaction, Miscellaneous, and Notification. The 'Notification' item is selected, showing a sub-menu with 'Message Category', 'Message', and 'Push Notif'. The main area is titled 'Notification' and features a dropdown for 'Select message category' set to 'LINIGAME'. A green button 'Add New Message +' is in the top right. Below is a table with columns: MESSAGE CATEGORY, TITLE, CONTENT, LOGO, STATUS, and ACTION.

MESSAGE CATEGORY	TITLE	CONTENT	LOGO	STATUS	ACTION
LINIGAME	Usir bosan pas beraktivitas dirumah	LINIGAME : Just Hop Lah & Poin Ball siap menunggu kamu untuk dimainkan!		active	 
LINIGAME	Jaga kesehatan kamu ya	#dirumahaja jangan kemana-mana, ada LINIGAME yang selalu siap nemenin kamu!		active	 
LINIGAME	Aku cuma mau bilang...	Dengan #dirumahaja sambil main LINIGAME kamu udah ikut membantu mengurangi penyebaran COVID-19 loh!		active	 
LINIGAME	Jangan nakal	Better #dirumahaja, ikuti anjuran pemerintah. Ada LINIGAME yang siap mengusir bosan kamu!		active	 
LINIGAME	Stay safe, better stay at home!	Bosan di rumah? Main LINIGAMES aja! Mereka siap mengusir bosan kamu!		active	 

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 3.10 Push Notification yang masuk ke pengguna LINIPOIN



Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.3.5 Membuat *Push Notification* LINIPOIN x Khong Guan

Penulis diberikan kepercayaan untuk membuat push notification kerjasama antara LINIPOIN x Khong Guan. Push notification LINIPOIN x Khong Guan dibuat untuk kurun waktu 31 hari, terhitung dari tanggal 25 April 2020 sampai dengan 25 Mei 2020. Pada periode tersebut push notification dibuat guna melaksanakan peluncuran *event* permainan yang akan di *launching* oleh LINIPOIN yaitu BISCUIT HOOPER. Push Notification LINIPOIN x Khong Guan dibuat guna mengajak dan meningkatkan pengguna LINIPOIN untuk ikut dalam *event* yang dilaksanakan oleh LINIPOIN sendiri, dimana adanya lomba pada permainan BISCUIT HOOPER yang dilaksanakan selama kurang lebih 1 bulan yang nantinya akan diambil 4 pemenang yang terdiri dari 3 pemain dengan jumlah skor teratas dan 1 pemain dengan jumlah akumulasi skor terbanyak.

Gambar 3.11 Push Notification LINIPOIN x Khong Guan
BISCUIT HOOPER

Pushnot LINIPOIN x Khong Guan BISCUIT HOOPER ☆

File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help All changes saved in Drive

100% 123 Default (A11) 10 B I A

Date	Day	Platform	Time	Activity	Konten		Picture
					Title	Message	
25 April	Sabtu	All		LINGAMES Khong Guan	Apa yang baru nih?	Makan LINGAMES BISCUIT HOPPER sekarang juga! Rasakan keseruan bermain!	
26 April	Minggu	All		LINGAMES Khong Guan	Hadiah menarik ada lagi!	Cepat makan LINGAMES BISCUIT HOPPER, banyak hadiah menarik yang bisa kamu dapat nih!	
27 April	Senin	All		LINGAMES Khong Guan	Udah ke LINGAMES hari ini?	Ayo makan BISCUIT HOPPER! Kumpulkan poinnya sebanyak mungkin! Agar menang!	
28 April	Selasa	All		LINGAMES Khong Guan	Jangan dianggun nih!	Mau menang main BISCUIT HOPPER, main banyak poin yang kamu dapatkan!	
29 April	Rabu	All		LINGAMES Khong Guan	Main doang bisa dapat hadiah!	XBOX ONE bisa kamu dapat juga dengan main LINGAMES BISCUIT HOPPER!	
30 April	Kamis	All		LINGAMES Khong Guan	Jangan mau kalah!	Tuk main LINGAMES BISCUIT HOPPER agar score kamu jadi yang teratas!	
1 May	Jumat	All		LINGAMES Khong Guan	Mau hadiah menarik?	Cepat main LINGAMES BISCUIT HOPPER! Main sering main, main besar peluang menangnya!	
2 May	Sabtu	All		LINGAMES Khong Guan	Weekend kamu gitu-gitu aja?	Menang sekarang kamu main sama BISCUIT HOPPER di LINGAMES!	
3 May	Minggu	All		LINGAMES Khong Guan	Udah main LINGAMES hari ini?	Kalau belum, buruan main sekarang! Tingkatan terus score BISCUIT HOPPER kamu!	
4 May	Senin	All		LINGAMES Khong Guan	Solusi buat kamu!	Biar menang! Hari senin, kamu bisa main sama BISCUIT HOPPER! Coba sekarang yuk!	
5 May	Selasa	All		LINGAMES Khong Guan	Main doang bisa dapat hadiah!	Gampang! Makan BISCUIT HOPPER sesering mungkin agar poin kamu bisa terkumpul!	
6 May	Rabu	All		LINGAMES Khong Guan	Apa XBOX gitu nih!	Tuk main BISCUIT HOPPER! Main sesering mungkin agar kamu bisa dapat hadiahnya!	
7 May	Kamis	All		LINGAMES Khong Guan	Hadiah menarik menunggu kamu!	Makanya main LINGAMES BISCUIT HOPPER! Main sering main, makin bisa deh menangnya!	
8 May	Jumat	All		LINGAMES Khong Guan	Apa! Jangan sampe nyerah!	Banyak hadiah menarik untuk kamu! Makanya makan BISCUIT HOPPER sekarang yuk!	
9 May	Sabtu	All		LINGAMES Khong Guan		Mainan seru LINGAMES BISCUIT HOPPER & kumpulan	

Sheet1

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 3.12 Pelaksanaan *event* LINIPOIN x Khong Guan
BISCUIT HOOPER

Hi Poiners! Selamat menunaikan ibadah puasa bagi Anda yang melaksanakan.

Mulai tanggal 25 April 2020 s/d 25 May 2020, kamu bisa mendapatkan hadiah gadget karena **LINIPOIN** bersama dengan **KHONG GUAN** mengadakan *event* **BISCUIT HOPPER**!

Untuk berpartisipasi, cukup mainkan **LINIGAMES BISCUIT HOPPER** setiap hari dan raihlah skor tertinggi di dalam permainan!

Berikut adalah hadiah yang bisa Anda dapatkan:

Pemenang skor tertinggi

- Juara 1: DJI OSMO Pocket
- Juara 2: Harman Kardon Onyx Studio 5
- Juara 3: AirPods 2nd Gen

Pemenang skor akumulasi tertinggi

XBOX ONE 1TB

Syarat dan Ketentuan:

- Periode *event* **BISCUIT HOPPER** berlangsung selama 25 April 2020 s/d 25 May 2020
- Pada tanggal 25 April 2020 pukul 00:00 seluruh poin dan peringkat yang terdapat pada Leaderboard **POINBALL** akan direset ulang
- Pemain diwajibkan menaati seluruh syarat dan ketentuan yang berlaku pada permainan **BISCUIT HOPPER**
- Pemenang akan diumumkan pada tanggal 30 May 2020
- **LINIPOIN** berhak membatalkan seluruh hadiah jika terbukti adanya indikasi kecurangan dalam bentuk apapun
- **LINIPOIN** dengan dan/atau tanpa pemberitahuan sebelumnya berhak secara sepihak membatalkan pemenang dan pemberian hadiah apabila ditemukan adanya indikasi kecurangan/pelanggaran selama periode *event* yang merugikan pihak **LINIPOIN** termasuk namun tidak terbatas pada:
 - Penggunaan lebih dari 1 (satu) akun oleh 1 (satu) *Customer*/kelompok yang sama, dan/atau
 - Identitas pemilik akun yang sama, dan/atau:

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.4 Kendala Kerja Magang

Kendala yang dialami selama melaksanakan praktek kerja magang di PT

Kreasi Kode Digital, Codify antara lain:

- a. *Jobdesk* yang diberikan kepada karyawan dalam menjalani suatu project belum dapat terkoordinasi sepenuhnya sehingga sering kali penyebabnya adanya *miss communication* dengan karyawan terhadap proses kerja yang tidak merata.
- b. Dengan terjadinya pandemi COVID-19 membuat pelaksanaan *event* harus terundur, sehingga konsep yang sudah disiapkan dan dimatangkan tidak dapat berjalan dengan tepat waktu.

3.5 Solusi

Berdasarkan dengan kendala yang dialami selama melaksanakan kerja magang di PT Kreasi Kode Digital, Codify maka solusi yang didapatkan adalah :

- a. Memberi saran kepada pembimbing lapangan untuk membuat *jobdesk* yang lebih terstruktur agar tidak memunculkan kebingungan dalam menjalani suatu project dan membantu proses komunikasi agar lebih terstruktur dan efektif.
- b. Menunggu dan mengikuti saran pemerintah untuk melakukan *social distancing* dimana dengan mengikuti anjuran pemerintah maka perusahaan ikut berkontribusi dalam mengurangi penyebaran COVID-19 agar pandemic cepat berlalu dan *event* yang tertunda dapat segera terlaksanakan, karena dengan adanya COVID-19 merupakan suatu kejadian yang tidak bisa dikendalikan oleh perusahaan.